

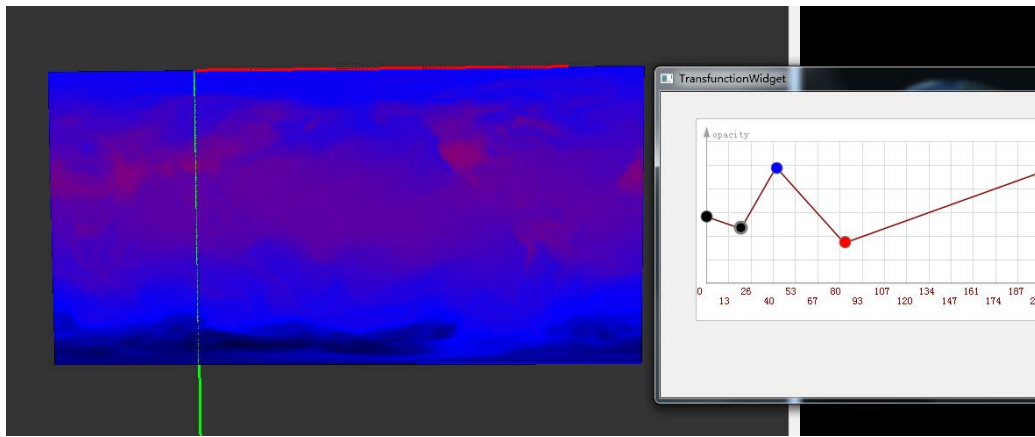
2012_05_06 weekly report

本周工作：

1. 将传输函数的界面成功嵌入到程序中。

在最初的陈伟峰的代码中使用的是程序预设的传输函数，现在从另一个程序中剥离了一个一维传输函数的界面。有个问题是：陈伟峰向 `shader` 中传入二维的纹理表示颜色查找表，另一个程序向 `shader` 传入一维纹理。在这个不同的取舍上，我们将调节界面中设定的所有颜色读出，然后绘制一个二维的纹理传给 GPU `shader` 进行后面的绘制。

2. 在 `frag shader` 中调大了第一层的数据的不透明度，则可以大体显示出地球的地表结构。这与丁志宇挑出的效果基本一致。如下图。



3. 与郑老师的学生李融讨论了一些接口的对接问题和体数据的分层显示问题。

向昕哥请教了这方面的算法问题，初步实现，还没有调试成功。

4. 关于教材的编写，查找了关于可视化系统的一些资料。目前确定了一些常用的科学计算可视化的软件系统和信息可视化的系统。已提交到 **DropBox**。

下面工作：

1. 解决按 X、Y、Z 轴进行逐层提取的效果，和按照任意的面进行切割体数据的效果。
1. 在气象数据下面加入地形纹理，相当于加入一个参照系。
2. 在界面中加入一些可以抽取逐层数据的交互方式，然后在左边的地球绘制中显示。

调节传输函数后的结果：

